

(19) ES (11) 21 (22)	NUMERO 26 057 31	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION - 2 OCT. 1981	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 MAYO 1982

(30) PRIORIDADES:		
(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	<i>H63F 9, 00</i>

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
Juego de habilidad táctil.

(71) SOLICITANTE (S)
Dña. Maria Cristina Sellés Beltri. (Nacionalidad española).

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
IBI (ALICANTE) Capitán Huidobro, 28 - AC.

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. CARLOS ROES UNGEHEUER.

1 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de -
habilidad táctil, apto para jugar niños de mas de cuatro
años e inclusive personas mayores, puesto que la dificultad
de este juego puede incrementarse de la forma que indicare-
mos oportunamente.

5 El juego consta de los siguientes elementos: cuatro máscaras,
una cinta elástica que una vez cortada, se coloca en
las máscaras para su sujeción, una bolsa, cuatro planchas
precortadas sobre las cuales se encuentran sesenta formas
diferentes de objetos o figuras y una regla de juego.

10 Es necesario destacar desde ahora, que la identificación
de estas sesenta formas, presenta tres niveles de dificul-
tad, los cuales se señalan sobre las mismas colocando en
ellas un punto amarillo, azul o rojo en el sentido de la difi-
cultad creciente.

15 Evidentemente para conseguir que el juego se mantenga atrá-
tivo siendo necesario incrementar su dificultad, se podrá
comenzar por las fichas mas facilmente identificables, añá-
diendo a continuación las que presentan dificultad crecien-
te, Con este juego pueden conseguirse varias reglas de jue-
go distintas, una de ellas se fundamenta en la percepción
por el tacto y conocimiento de cada una de las figuras, con
su mayor o menor dificultad, Otra regla puede basarse en
exigir mayor habilidad y obligar a colocar estas figuras en
25 las cartulinas de donde se han sacado, situándolo a modo de
rompecabezas. Y por último una tercera regla del juego se
elabora sumando las dos dificultades de las anteriores y
exigiendo la colocación de las figuras en su respectiva -
30 cartulina con los ojos tapados por la máscara correspondien-

1 te. Se puede conseguir mayor dificultad en todas estas reglas de juego, añadiendo la condición de limitar el tiempo de identificación, o haciendo que el jugador deba elegir entre todas las figuras existentes para colocar en su cartón con los ojos tapados en lugar de entre unas pocas, etc. 5 , etc.

Es evidente que el número de máscaras que se empleen como el de cartones preperforados conteniendo un número determinado de figuras, no diferencian la filosofía de este juego, por lo que cualquiera de los juegos que contengan cartones con figuras precortadas, máscaras con diferentes motivos que se sujeten al jugador por cualquier procedimiento convencional y una bolsa o recipiente para poder alojar las 10 figuras cuando se sacan de sus correspondientes cartulinas, queda protegido por el presente registro.

En esta idea, las figuras adjuntas corresponden a un ejemplo muy concreto de ejecución y no tienen ningún carácter limitativo.

Las figs. 1, 2, 3 y 4 corresponden a dos caretas diferentes que representan respectivamente un gato, un payaso, un rey 20 y un león,

La fig. 5 muestra un cartón que lleva liado un hilo elástico, para previo cortado, realizar la sujeción de las caretas a la cara de los jugadores.

25 La fig. 6 muestra diferentes cartones con diversas figuras adornos, juguetas, objetos o muñecos precortadas en los mismos, que se pueden despegar y luego volverse a colocar sobre ellos en uno de los juegos.

30 La fig. 7 muestra una bolsa, para introducir en ella figuras

1 sueltas como las representadas en la fig. 8.

La fig. 9 muestra el estuche para conservar en el mismo las figuras de cada uno de los cartones.

Y por último, la fig. 10 muestra por el reverso uno de los cartones desprovisto ya de sus figuras.

5 Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las partes y detalles del juego representado, que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del mismo es como sigue:

10 En las figs. 1 á 4, como hemos indicado, están las caretas 1, 2, 3 y 4, todas ellas llevan unos corchetes 5 para pasar por ellos el hilo elástico 7 (fig. 5) enrollado al cartón 6, del que viene provisto el juego.

15 La fig. 6 muestra varios cartones rectangulares 8 en los cuales están incluidas en este caso concreto, cinco figuras 9 separables del mismo mediante el troquelado a hilo 10.

La fig. 7 no requiere mayor explicación, es una bolsa de plástico 11 constituida por dos superficies planas unidas por tres de sus caras.

20 Todas las figuras 9 van provistas de unos puntos 15, de diferentes colores que señalan la dificultad que reviste la identificación de cada una de ellas.

25 En la fig. 9 se muestra la caja 12 conteniendo el recipiente con cuatro departamentos o depósitos hundidos 13, para recibir las figuras de cada uno de los cartones previamente separadas.

La fig. 10 presenta un cartón 14 del cual se han desprendido ya las figuras.

30 El presente modelo de utilidad, recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

REIVINDICACIONES

=====

1
5
10
15
20
25
30

1 - Juego de habilidad táctil, caracterizado porque está -
constituido por diversas caretas, con ilustraciones infan
tiles, y un conjunto de cartones, en los cuales se han tro
quelado figuras de distintos objetos, con dificultad de -
identificación, estando provistas todas estas figuras de -
un punto que indican su grado de dificultad, y completándo
se el juego con una bolsa para la colocación de las figu-
ras una vez desprendidas de los cartones, así como un es
toche prismático, conteniendo cuatro cavidades independien
tes y un resalte en el que situar los cartones y las care
tas.

2 - Juego de habilidad táctil.

Según se describe y reivindica en la presente memoria des
criptiva y consta de cuatro hojas de texto foliadas y es
critas a máquina por una sola de sus caras y el plano que
a la misma se acompaña.

Madrid, a 2 OCT. 1981

CARLOS ROEB
P. P.

Fdo.: Pedro Melamora

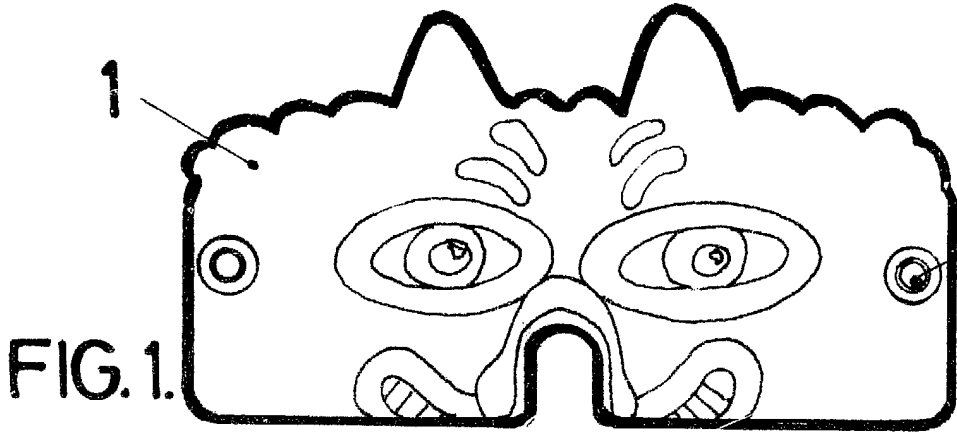


FIG. 1.

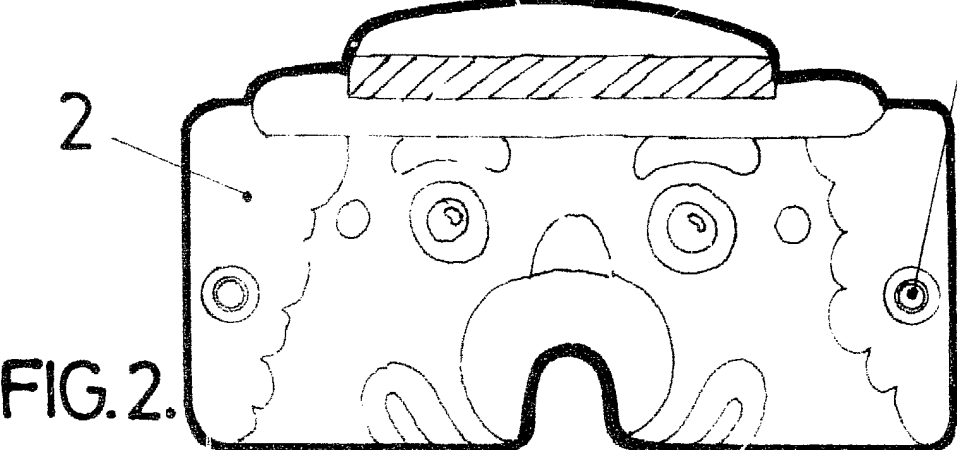
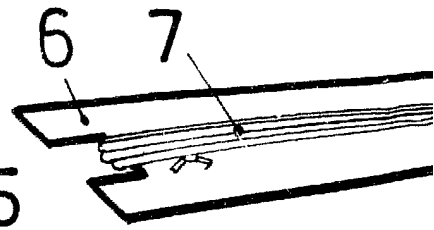


FIG. 2.

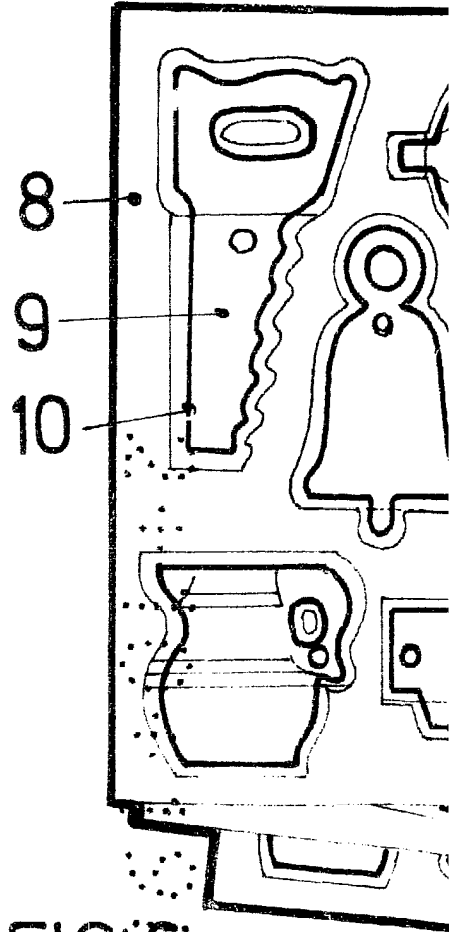


FIG. 5.

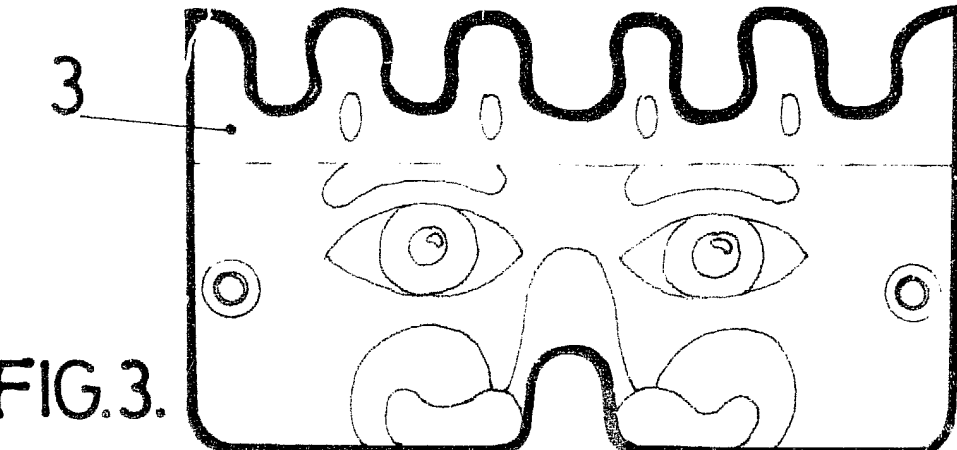


FIG. 3.

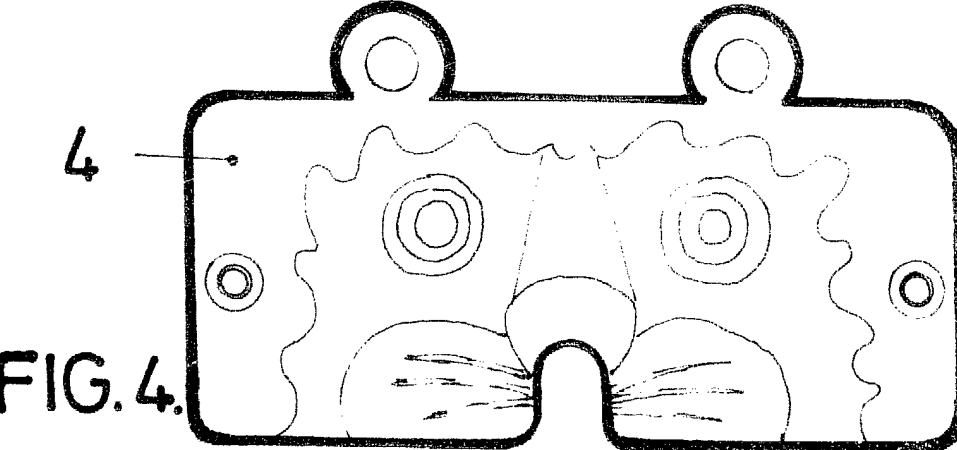


FIG. 4.

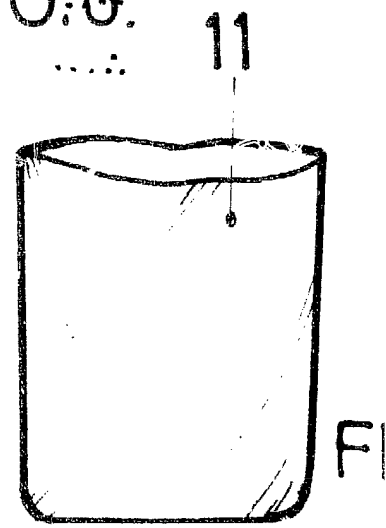


FIG. 7.

